PC GAMES WORLD FREEWARE #02/05

SPECIALE GIOCHI FREEWARE | € 4,90 CON CD

PC GAMES WORLD

PMA INTERMEDIA
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
ISSN 1825-8026
9 771825 802612 50002

40 GIOCHI COMPLETI IN REGALO GIOCALI SUL CD

2 DEMO DA GIOCARE SUBITO

JUICED
Prova la vera velocità!

SCAR
Tutta la Alfa Romeo da giocare!

Tom Clancy's GHOST RECON 3

IL CAPOLAVORO DI TOM CLANCY SI EVOLVE

AVVENTURA! | AZIONE! | PUZZLE! | STRATEGIA! | GdR!

E MOLTO ALTRO ANCORA

E INOLTRE: TUTTE LE NOVITÀ PIÙ UNDERGROUND DALLA SCENA FREEWARE DEL MONDO PC

Editoriale

PCGW Underground Side

PC GAMES WORLD

Master Plan

Questo mese, oltre a darvi il bentornato d'obbligo, stendo dinnanzi a voi un po' di retorica a mo' di tappetino di accoglienza. Cos'è che fa di un gioco, un gioco? Da dove viene il collante che tiene tutto insieme e puntella le pareti di quell'edificio che prima di diventare codice binario esiste solo da qualche parte nella testa di qualcuno? Realizzazione? Non ci siamo. Giocabilità? Bella risposta, ma non è quella giusta. No cari amici, qui stiamo parlando dell'idea, l'Idea con la I maiuscola, quella che spesso latita perché presa a calci dalle software house d'oggigiorno, visto che tira più un pizzico di pubblicità che un gioco diverso dal solito, su cui i giocatori magari neanche vogliono spremersi un pizzico. No, non è il classico sfogo del nostalgico e neanche la fiera dell'ovvio (siore e siori). Se pensate che il concept sia ancora qualcosa preso in considerazione nel processo di creazione di un videogioco e che io stia esagerando, guardatevi bene in giro e contate i passi in avanti che abbiamo fatto da quando **Tomb Raider** era ancora una novità. Sottraete quelli indietro e avrete qualcosa di molto simile a uno zero. Oggi se vuoi vendere devi convincere tutti che da grande vuoi fare il **GTA**, magari avere il faccione duro di qualche rapper che poi sotto sotto è sicuramente anche un bravo ragazzo che non si sognerebbe mai di sparare a nessuno e che quando parla di rispetto lo fa senza tirare pugni. Oggi le idee si riciclano, e l'eredità che si è lasciato dietro il buon **Max Payne** (leggasi Bullet Time) ce la ritroviamo finanche nei Principi di Persia, con un altro nome ma ce li ritroviamo. Oggi l'unica scelta che hai è quella di decidere a chi vuoi somigliare, a chi ti vuoi mettere in scia, a quale corrente uniformarti prima di balzare nel cannibalizzante mercato videoludico. Vi direi: "giochiamoci sopra per non pensarci". Ma questi pensieri me li ha fatti venire proprio qualche partita a quella manciata di giochi che anche stavolta vi ritrovate nel CD. Facciamo così, giochiamoci sopra: se poi vi vengono pensieri simili ai miei, vorrà dire che qualcuno che ha a che fare con i videogiochi le idee ce le ha ancora.

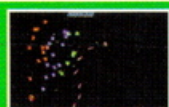
BEM

SPECIALE EMULAZIONE: LA GRANDE STORIA COMMODORE

Oggi è possibile far rivivere i fasti del passato videoludico nel nostro monitor, senza scomodare la polvere delle cantine o delle soffitte. Già, ma guai ad affidarsi ai primi venuti: abbiamo scovato per voi i programmi migliori e vi guidiamo per usarli al meglio.

PG 2

AMBUSH IN SECTOR 9

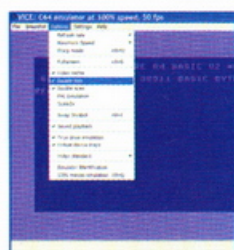
Nella sezione dedicata ai giochi d'azione, troverete uno sparatutto che non potete assolutamente perdere. Si tratta di un gioco che pone al centro del gameplay un'idea bizzarra. Sparare senza... sparare! O almeno, senza usare tasti. Incuriositi? Provatelo subito!

PG 4

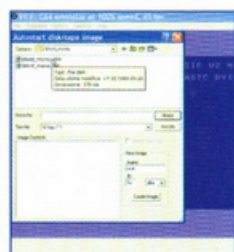
7 DAYS A SKEPTIC

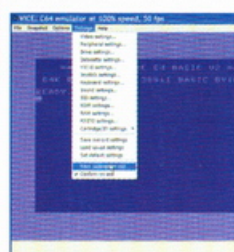
Vi siete divertiti con il fantastico **5 Days A Stranger**? Bene, chi l'ha detto che nel mondo del freeware non possono esserci seguiti a volontà? L'avventura riprende, e anche questa volta è piena di citazioni che faranno la felicità degli appassionati. Da non perdere!

PG 10

TUTORIAL

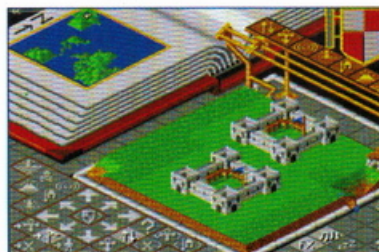
Per cominciare, estraete il contenuto dell'archivio compresso in una cartella, e lanciate da essa il file x64.exe.

Step 1: Se le dimensioni della finestra sono troppo piccole, selezionate dal menu Options la voce Double Size.

Step 2: Per evitare di perdere anni ad attendere i caricamenti, spuntate dallo stesso menu (disattivandola) la voce True Drive Emulation.

Step 3: Selezionate dal menu File la voce Autostart Disk/Tape Image e cercate la directory del gioco da lanciare. Selezionate il file con estensione .d64.

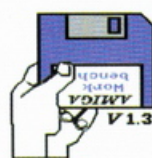
Step 4: Dopo aver lanciato il gioco (o anche prima), andate sul menu Settings, scegliete la voce Joystick Settings e selezionate come Joystick la configurazione della tastiera preferita. Più in basso, tramite il tasto Config Keyset, potrete disporre i tasti come meglio volete. Ricordate che il controllo è assegnato di default al Joystick in porta 2. Se disponete di un pad, potete anche calibrarlo a piacimento dalla stessa schermata.

Step 5: Prima di uscire, sempre dalla schermata Settings è consigliabile selezionare l'opzione Save Settings on Exit, per evitare di dover ripetere il procedimento da capo.

VICE - Versatile Commodore Emulator

TUTTO IL C64 BIT PER BIT

Avevamo accennato all'emulazione un paio di mesi fa, ma ammettiamolo: quando si parla di emulazione si pensa a progetti realizzati alla meno peggio, nel tempo libero e magari anche un po' abbandonati a se stessi. Ebbene, VICE è uno di quei progetti che esistono non solo per mettere in dubbio queste tesi, ma proprio per smentirle interamente. Cos'è VICE? Semplicemente uno degli emulatori più famosi sulla scena, rivaleggiato solo dall'altrettanto famoso CCS64, da cui differisce per alcune caratteristiche (come la possibilità di girare in modalità windowed). In verità questo utilissimo software permette di emulare anche altri computer Commodore, come il vetusto VIC 20, il più potente C128, lo sfortunato Commodore 16, la famiglia di personal PET e altri, ma il suo utilizzo rimane quasi sempre legato al mitico C64, il primo computer Made in Commodore di larga diffusione. L'ultima versione rilasciata è stata (per ora) la 1.16, lo scorso 29 gennaio, a testimonianza del fatto che anche questi progetti sono vitali come qualsiasi altro a scopo commerciale. Anche se l'emulatore è in continua evoluzione (a prima vista c'è tutto, ma smanettando un po' si capisce che alcune finezze non sono ancora emulate alla perfezione), il livello qualitativo è altissimo, con un'ottima gestione delle periferiche virtuali, opzioni per azzerare la velocità di caricamento (sì, volendo si può emulare anche quella). VICE supporta vari formati di file, che inizialmente possono sembrare un po' astratti. Si tratta dei D64 (immagini di dischi, i vecchi floppy da 5,25 pollici), i T64 (immagini di nastri) e P00 (file contenenti programmi). Vista l'emulazione integrale del sistema, è necessario cambiare manualmente il supporto "inserito" nel drive o nel datassette virtuale, sempre secondo menu, ma a fianco di queste minuzie VICE offre tutta una serie di utility, come c1541.exe (contenuta nello stesso pacchetto scaricabile dal sito). Come dite? Vi è venuta voglia di retrogaming? Dirigetevi al sito www.viceteam.org e scaricate il file WinVICE-1.16.zip. Le istruzioni per cominciare le trovate nel box in questa stessa pagina. Per altre risorse sui giochi per C64, due siti di facile consultazione e ottimi per cominciare soo sicuramente www.c64.com e www.c64games.de.

WINUAE

REVIVAL AMIGA

Ok, il Commodore 64 è troppo vecchio per voi, e non riuscite a chiudere tutti e due gli occhi quando si tratta di grafica (ormai, quando si parla di 8-bit, chiuderne uno solo effettivamente non basta). Amiga è un nome che dice tutto in questo caso: una macchina rimasta come poche altre nel cuore dei giocatori e degli smanettoni che non si ritrovano in pieno nell'era del PC e delle console di ultima generazione, che non si concedono una partita con il loro vecchio Amiga solo perché tirarlo fuori dalla soffitta e rimontare tutto quanto è un'operazione troppo complicata, o magari perché si ha paura di scoprire che il loro vecchio compagno di giochi non funziona più. Niente paura, ci pensa WinUAE (Windows Universal Amiga Emulator), che con un paio di semplici click può riportarvi indietro nella vostra età dell'oro videoludica. La versione più recente di WinUAE è la 0.9.92, apparentemente l'ultima prima della release 1.0, e vanta una serie di features e correzioni di tutto rispetto e assolutamente improponibile per la sua lunghezza (molte di esse sono comunque sottigliezze tecniche che andrebbero spiegate a fondo). Il formato letto da WinUAE è il .adf, sigla che sta per Amiga Disk File, a tutti gli effetti un dischetto virtuale che può essere appunto montato sui drive virtuali di WinUAE. Un problema tecnico riguardo all'emulazione Amiga, che non dipende assolutamente dalla realizzazione dell'emulatore, è la necessità di possedere le ROM Kickstart, il cui download da Internet è illegale. Per ottenerle è quindi necessario comprare pacchetti appositi come Amiga Forever di Cloanto (http://www.cloanto.it), o ricavarle da un vero Amiga utilizzando l'utility transrom fornita con l'emulatore. Per quanto riguarda invece i giochi, in molti casi si tratta di vero e proprio Abandonware liberamente scaricabile, che alcune case hanno confermato non essere più supportato dopo esplicita domanda degli utenti. Sciolto il nodo delle ROM Kickstart, quindi (esiste più di una versione, ma ricordate che quella superiore non è necessariamente quella indicata per ogni gioco o applicazione), i giochi non saranno un problema. Alcuni siti come Back to the Roots (http://www.back2roots.org), Ami Sector One (http://amiga.emucamp.com) e Borrowed Time (http://borrowedtime.emuunlim.com) ospitano giochi per cui il permesso del produttore riguardo il download è già stato ottenuto. Altri siti interessanti sono quelli della rediviva Cinemaware (http://www.cinemaware.com) e della Factor 5 (http://www.factor5.com), che offrono il download diretto dei loro vecchi titoli.

Ambush In Sector 9

Originale sparatutto che per una volta non ci obbliga a sparare. Avete capito bene, ma non per un'originalità estrema dove i colpi non ci sono, tutto il contrario. Dopo la prima partita vi renderete conto che il fuoco automatico è l'unico modo per avere speranze di sopravvivere alle ondate inferocite di astronavi che si scaglieranno contro di voi senza pietà, estremamente superiori nel numero. Lo scopo del gioco non è neanche vincere ma sopravvivere, e per farlo i potenziamenti che di tanto in tanto appaiono su schermo sono l'unico modo ragionevole. Il fuoco normale può fare fuori decine di nemici in poco tempo, ma le astronavi nemiche che continuano a riversarsi incessantemente sullo schermo e il loro fuoco non lasciano scampo alla minima mossa sbagliata o esitazione. Anche se l'azione è tutta qui, semplice come l'avete letta, **Ambush In Sector 9** è divertente almeno quanto altri sparatuttto dalla formula più classica, e forse nel breve periodo anche di più. Pochi virtuosismi grafici o di giocabilità, ma durante le vostre intense partite difficilmente ne sentirete il bisogno.

I CONTROLLI

FRECCIA DIREZIONALE SU - *Avanti*
FRECCIA DIREZIONALE GIÙ - *Indietro*
FRECCIA DIREZIONALE DESTRA - *Destra*
FRECCIA DIREZIONALE SINISTRA - *Sinistra*
1 - RUOTA A SINISTRA
2 - RUOTA A DESTRA

Bernard and Hank

I CONTROLLI

FRECCIA DIREZIONALE DESTRA - *Destra*
FRECCIA DIREZIONALE SINISTRA - *Sinistra*
CTRL - *Fuoco*
SHIFT - *Salto*
R - *Ricomincia livello*
ESC - *Uscita*

Bernard and Hank si presenta già dal titolo come un classico platform, con una coppia di personaggi a fare il ruolo del protagonista. La novità rispetto alla formula del genere? Nessuna, o almeno molto poche, ma questo deve essere necessariamente un male? Secondo noi no, visto il modo superbo in cui sono confezionati i livelli e il gran numero di dettagli che animano lo schermo, con tanto di scrolling in parallasse, tanto caro ai nostalgici. I salti sono il meccanismo più difficile a cui abituarsi, grazie alla veloce ricaduta dei personaggi che rende necessario abituarsi un po' prima di riuscire a saltare perfettamente al millimetro. Quattro livelli divisi ognuno in dieci sottolivelli, più un piccolo extra sotto forma di sezione di guida che troverete alla fine di ogni raggruppamento, sono ottime credenziali anche per la durata di **Bernard and Hank**, che si mantiene divertente per tutta la durata.

Dogfight

Ottimo remake di alcuni grandi titoli del passato (tra cui uno omonimo), **Dogfight** si fa subito notare per la grafica pulita e definita, oltre a un numero eccezionale di aeroplani tra cui scegliere.
Le partite contro il computer possono essere frustranti a causa della quasi infallibilità di quest'ultimo, ma il vero divertimento viene dalle sfide con gli amici. Il succo del gioco sta tutto nel titolo, uno scontro senza quartiere nei cieli, con vari elementi fuori controllo e neutrali (nel senso che spareranno su entrambi i giocatori in modo imparziale), come torrette o il problema della forza di gravità. L'unico grosso ostacolo per molti giocatori può essere il problema della lingua, visto che **Dogfight** è interamente in tedesco, ma navigare intuitivamente tra le opzioni è abbastanza facile dopo qualche tentativo.

I CONTROLLI

GIOCATORE 1
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
SPAZIO - *Fuoco*
GIOCATORE 2
Y, C, X, S - *Movimento*
TAB - *Fuoco*

Frenetic Plus

Altra variante sul fronte sparatutto, stavolta dalla natura praticamente giapponese, evidente già dai mech protagonisti del gioco. **Frenetic Plus** offre una prospettiva 3D e una grande scelta sia in fase di personalizzazione, con numerose armi e configurazioni per il proprio mech, sia durante il gioco, che si compone di ben 33 missioni ambientate su scenari spesso differenti. Come se il gran numero di armi presente non bastasse, il gioco permette anche di crearne di nuove da zero. Essenziali i controlli, e complete le statistiche che alla fine di ogni livello illustrano la nostra precisione, il danno ricevuto e altre finezze di questo genere. Molto estesa la trama, in controtendenza rispetto a quanto accade di solito negli sparatutto, con un gran numero di intermezzi che spiegano al meglio la guerra che fa da sfondo al gioco. Chicca finale, tre modalità di gioco da sbloccare e con cui continuare a divertirsi anche dopo aver terminato il gioco una prima volta!

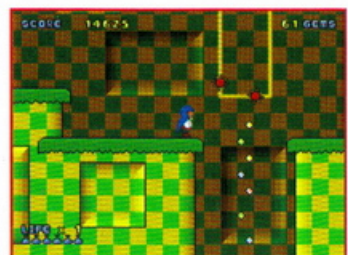
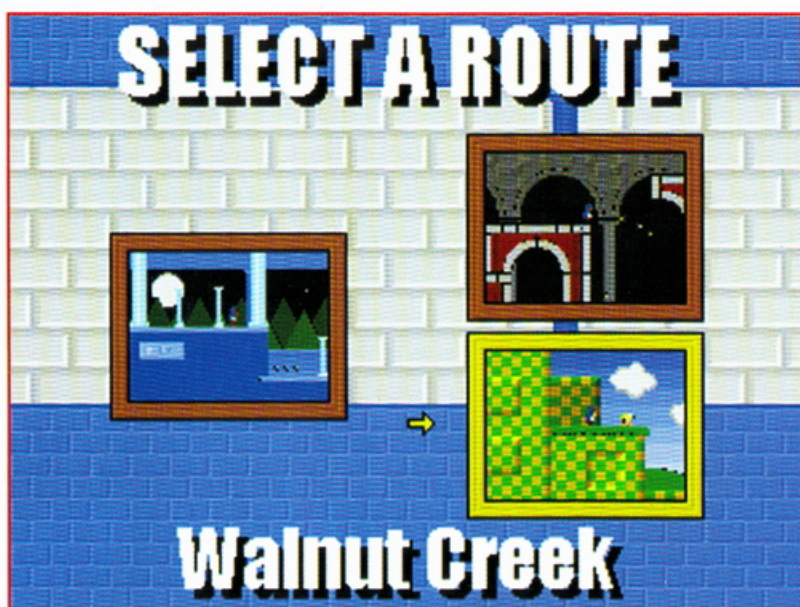
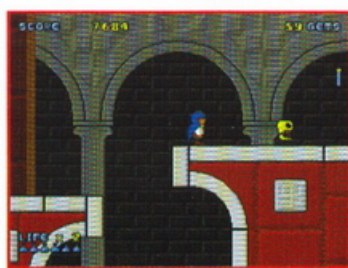
I CONTROLLI

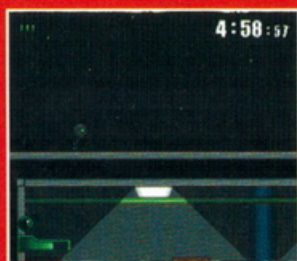
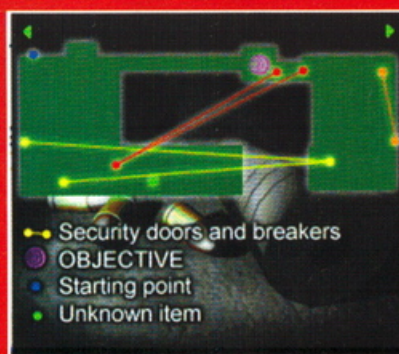
ALT SINISTRO - *Fuoco/Accetta*
CTRL SINISTRO - *Strafe/Cancella*
Z - *Bomba*
SHIFT SINISTRO - *Boost*

Crystal Towers

I CONTROLLI

TASTO 1 - *Seleziona/Salto*
TASTO 2 - *Cancella*
FRECCIA DIREZIONALE SU/GIÙ - *Scrolla schermo*
FRECCIA DIREZIONALE DESTRA - *Destra*
FRECCIA DIREZIONALE SINISTRA - *Sinistra*

Scommettiamo che dopo aver provato **Crystal Towers** ci penserete su due volte prima di comprare un platform a prezzo pieno? Beh, forse non proprio in tutti i casi, ma se c'è un gioco che va vicino a un risultato simile è proprio questo! Ispirato a classici della Apogee come Commander Keen, **Crystal Towers** vi mette nei panni di Bernard, una guardia notturna che deve recuperare i Life Crystal rubati dal Column Temple. I cristalli in questione sono cinque, e per ritrovarli dovrete esplorare 25 livelli suddivisi in quattro percorsi alternativi. Proprio così, **Crystal Towers** offre anche la possibilità, in alcuni punti, di scegliere il percorso da imboccare per proseguire l'avventura. Naturalmente, una volta esplorati i quattro percorsi alternativi e recuperato i cristalli corrispondenti, si aprirà la caccia al quinto cristallo, l'ultimo della serie. L'anno speso dall'autore nella realizzazione del gioco è evidente dalla qualità grafica del tutto: i fondali sono ottimi, così come i nemici vari e il level design accurato. Nel gioco è possibile moltiplicare il punteggio eseguendo combo (eliminando più nemici saltando loro in testa senza toccare terra), un altro dettaglio che insieme agli altri rende questo platform uno dei migliori che abbiamo avuto modo di vedere sulla scena freeware da molti mesi a questa parte. Quando si dice la passione...

Splinter Source

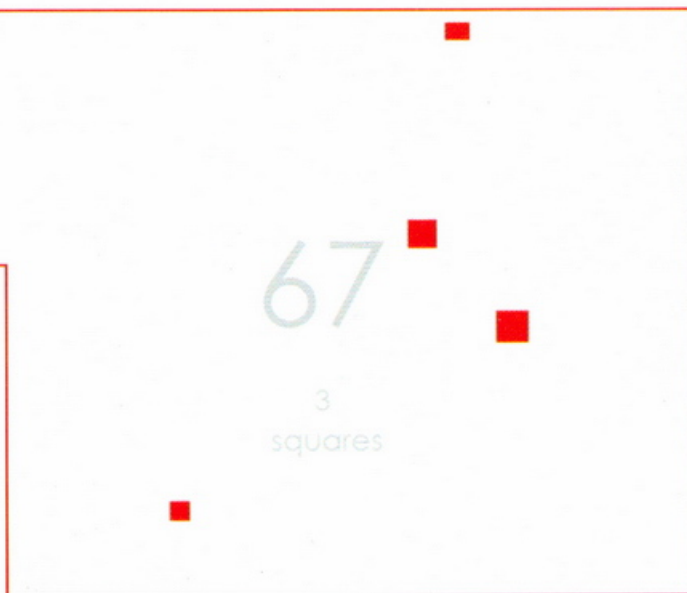
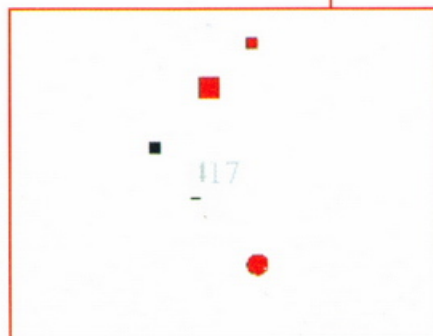
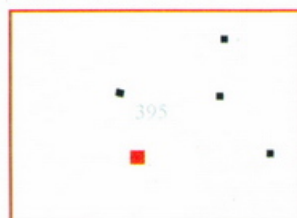
Ammirazione per **Splinter Cell**? Sicuramente l'autore di questo gioco ne sa qualcosa, visto che riprende i temi e le atmosfere dello stealth con protagonista Sam Fisher in un divertente giochino dall'aspetto molto piacevole. Al comando di un omino vestito di tutto punto per le infiltrazioni notturne, avremo solamente 5 minuti di tempo per raggiungere l'obiettivo, nell'unico livello disponibile. Non temete però, le numerose vie percorribili per arrivare alla mèta finale sono parecchie, e le mosse da super-spia parecchie. Deciderete di sbaragliare tutto e tutti o riuscirete a raggiungere l'obiettivo senza neanche farvi vedere? A voi la scelta, anzi le scelte che **Splinter Source** vi mette a disposizione per qualche minuto di divertimento ben fatto.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
CTRL - *Impugna arma*
CTRL+FRECCE DIREZIONALI - *Pugno*
SHIFT - *Salto*
SHIFT (ARMA IMPUGNATA) - *Fuoco*
FRECCIA DIREZIONALE SU (ARMA IMPUGNATA) - *Mira*
FRECCIA DIREZIONALE SU (NELLE OMBRE) - *Nascondersi*

Squares X

Blocchi quadrati di diverso colore ma niente puzzle game? Anche se la cosa ci stupisce abbastanza, **Squares X** ci ha obbligato a riprenderci in fretta grazie al ritmo che monta furiosamente... la storia è semplice: nei panni, o meglio negli spigoli di un quadrato nero, dovremo semplicemente muoverci per lo schermo via mouse e urtare quanti più oggetti neri riusciremo a prendere (compresi quelli sferici, che rappresentano dei potenziamenti), evitando nel contempo quelli rossi, letali. Dopo qualche secondo di riscaldamento l'azione prende il via e la velocità aumenta gradualmente, senza un limite che possa concedere un po' di tregua. Ben tre modalità di gioco aggiungono sapore a una formula molto semplice ma altrettanto efficace.

I CONTROLLI

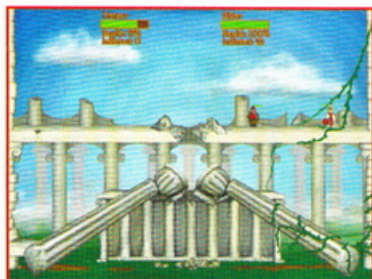
MOUSE - *Movimento*

Super Monster Painter Extreme

Anche l'idea alla base di **Super Monster Painter Estreme** è estremamente semplice, e consiste nello sparare a dei mostri colorati. Se il getto che colpisce il mostro è del suo stesso colore, allora il mostro viene eliminato e i punti aumentano, in modo esponenziale in caso di combinazioni particolarmente numerose.

Un po' di potenziamenti e il continuo rifornimenti di mostri nell'area di gioco garantisce il game over prima o poi, ma il gioco è divertente quanto basta per essere giocato nei piccoli break, specialmente insieme a un amico nella modalità cooperativa. E se ve la sentite di arrivare fino in fondo, avrete anche una bella sfida a vostra disposizione.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
SHIFT - *Fuoco*
SHIFT+FRECCE DIREZIONALI - *Movimento tubetti*

The Historical League of Bouncy Boxing

Grande tributo alla versatilità di un tool questo **The Historical League of Bouncy Boxing**, creato nientemeno che con l'Adventure Game Studio, solitamente utilizzato per giochi di avventura appunto. Invece in questo caso siamo di fronte a un picchiaduro dall'aspetto simpaticissimo, dove sei figure storiche (da Napoleone a Giulio Cesare) se le danno di santa ragione in una serie di arene molto grandi, almeno rispetto ai piccolissimi personaggi. Ogni battaglia può essere affrontata fino a sei personaggi contemporaneamente, e ben tre di questi possono essere umani.
Alle quattro arene si aggiunge, per la varietà, tutta una serie di potenziamenti, alcuni dei quali veramente originali, e la simpatica veste grafica è completata da voci molto adatte a ogni caricatura.

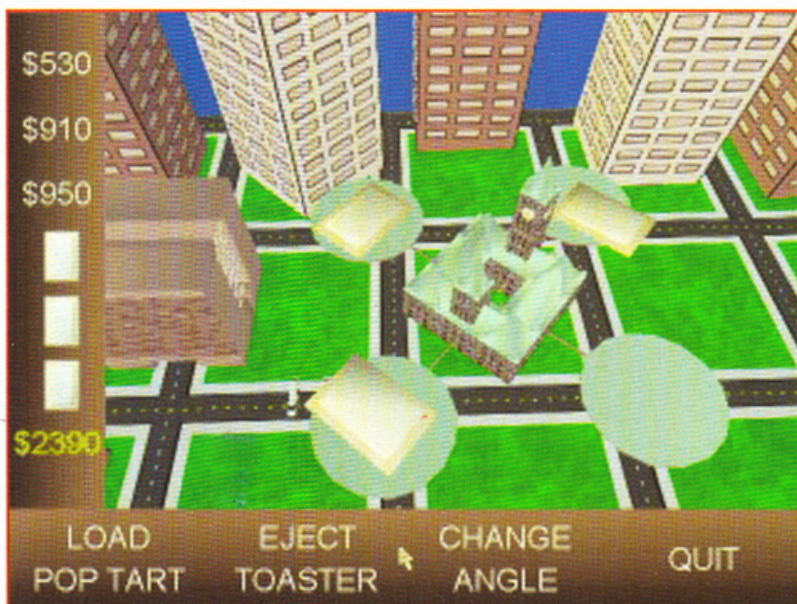
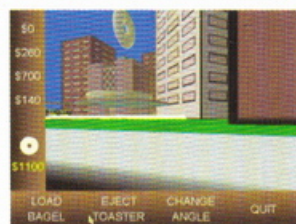
I CONTROLLI

GIOCATORE 1
FRECCIA DIREZIONALE SU - *Salto*
FRECCE DIREZIONALI - *Destra/Sinistra*
SHIFT DESTRO - *Pugno*
Giocatore 2
W - *Salto*
A/D - *Sinistra/Destra*
SHIFT SINISTRA - *Pugno*
GIOCATORE 3
I - *Salto*
J/L - *Sinistra/Destra*
SPAZIO - *Pugno*

Town Hall Toaster

Originale come pochi, questo è **Town Hall** Toaster. La definizione? Un gioco in cui dovrete tostare al punto giusto vari tipi di pane e dolci ed espellerli su delle piattaforme rotanti all'interno di una città. L'unica difficoltà è riuscire a cuocere al punto giusto il pane (lasciandolo il tempo giusto all'interno del tostapane) ed espellerlo in modo che finisca su una delle piattaforme rotanti per accumulare i punti necessari a superare il livello. Il numero limitato di pezzi da tostare per ogni livello mette un limite al numero di errori possibili e le vivaci musiche di accompagnamento rendono questo simpatico giochino ideale alla classica partita veloce di tanto in tanto.

I CONTROLLI

MOUSE - *Selezione azione*

Winglancer

Ultimo sparatutto della raccolta, ma solo in ordine alfabetico, **Winglancer** è un revival dei vecchi tempi di Galaga e di tutti gli altri titoli simili. Il gioco è semplice fino all'osso, con tre differenti tipi di astronavi, scrolling verticale e qualche boss e smart bomb a vivacizzare il tutto. Per una volta tanto il livello di difficoltà, trattandosi di uno sparatutto, è tutt'altro che eccessivo, e questo permette di divertirsi con **Winglancer** senza scadere anche nella frustrazione. Senza troppe pretese, né dal punto di vista grafico né per quello dlela giocabilità, ma finché dura vale la pena, specialmente per chi vuole fare un tuffo nel passato, all'epoca degli sparatutto 8 bit.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*

SPAZIO/Z - *Fuoco/Conferma*

N/X - *Bomba*

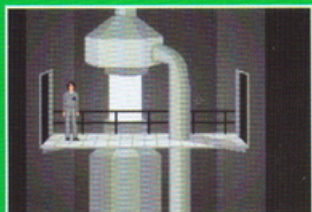
ESC - *Pausa*

F10 - *Uscita*

7 Days A Skeptic

Chi ha detto che solo i giochi commerciali possono avere dei seguiti? Nessuno? Non importa, è sbagliato anche solo pensarlo visto che **7 Days a Skeptic**, seguito dell'ottimo 5 **Days** a Stranger dello stesso autore, lo dimostra pienamente. Ancora una volta la trama si colora di forti tinte gialle, dal thriller all'horror, anche se in maniera meno marcata del lavoro precedente dell'autore Ben Croshaw. 400 anni dopo gli avvenimenti del primo episodio, in un'ambientazione totalmente differente, vale a dire lo spazio, il dottor Jonathan Somerset si ritrova a bordo di un'astronave che scopre un antico artefatto, e qui cominciano i problemi. Come si può intuire, **7 Days A Skeptic** non si fa nessuna concessione, dimostrando di essere adulto anche nell'approccio, senza buttare via la trama come semplice scusa per giocare. Anche se la storia è separata da quella di **5 Days A Stranger**, noi vi consigliamo di giocare prima quest'ultimo a causa di alcuni importanti collegamenti a livello di trama. L'avventura in ogni caso scorre via benissimo e i dialoghi sono ancora una volta di alto livello e una caratterizzazione dei personaggi molto curata. E per rendere ancora più preziosa questa piccola gemma, l'autore ha pensato anche a un bel po' di sezioni action, essenzialmente di fuga, che danno a **7 Days A Skeptic** una dimensione da survival horror ancora piuttosto inedita per le avventure freeware. Alla fine, fidatevi, proverete il desiderio di giocare un terzo capitolo… e non è detto che non sarete accontentati!

7 days a skeptic

HISTORY RUNS IN CYCLES

I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - *Movimento/Interazione*
F5 - *Salva partita*
F7 - *Carica partita*
F9 - *Riparti*
F12 - *Salva immagine*
CTRL+Q - *Abbandona*

Sorry, but I can't BEAR talking to you anymore. GET IT?

Talk to bear

GIVE PICK UP USE OPEN LOOK AT PUSH CLOSE TALK TO PULL

What an unbearable conversationist

Bye, Alexander.

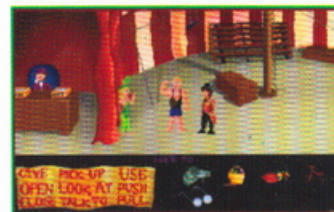
Talk to kids

GIVE PICK UP USE OPEN LOOK AT PUSH CLOSE TALK TO PULL

Cirque de Zale

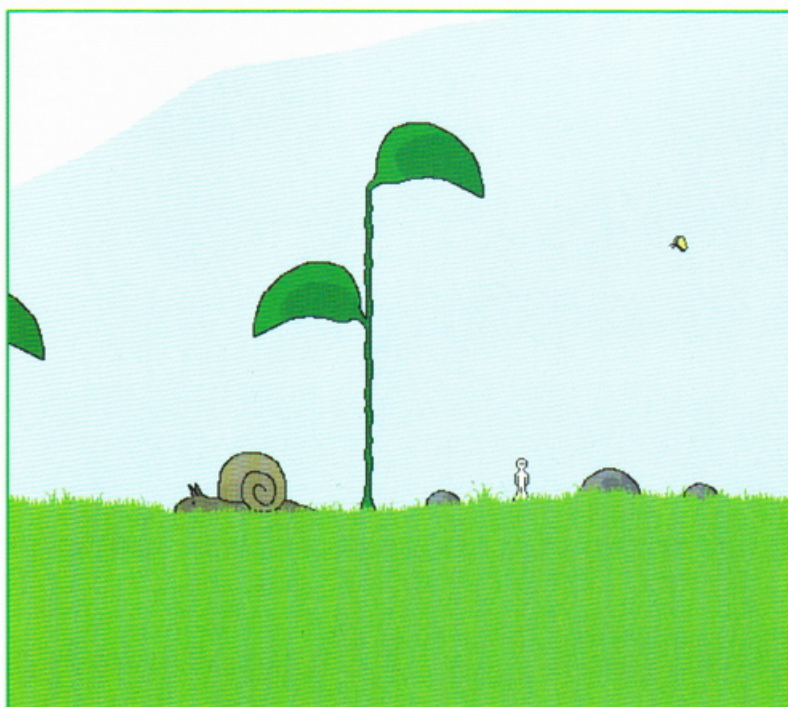
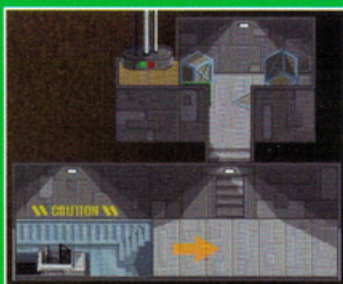
Se c'è un'avventura che ricorda più delle altre Monkey Island, quella potrebbe essere proprio **Cirque de Zale.** Non solo per la presenza del circo (un altro punto fisso nelle avventure di questo tipo, come pirati e porti), ma anche per personaggi, giochi di parole, carica umoristica e tutta l'atmosfera in generale. La durata di 3-4 ore non è troppo corta come si potrebbe pensare, visto che grazie all'ottima vena umoristica degna del vero **Monkey Island**, l'avventura risulta alla fine coinvolgente e divertente per tutta la durata. Un po' troppo semplici gli enigmi, ma la mancanza di una vera sfida non si fa rimpiangere troppo. Da finire tutto d'un fiato - se non sentite il bisogno di prendervi una pausa dalle risate. Se **Monkey Island** vi ha divertito, è praticamente garantito che lo farà anche **Cirque de Zale!**

I CONTROLLI

F5 - *Menu*
ESC - *Abbandona*
MOUSE - *Movimento cursore + Azione*

A Friend Indeed

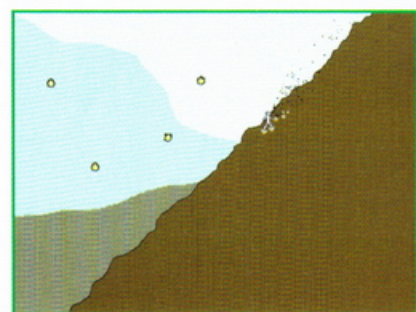
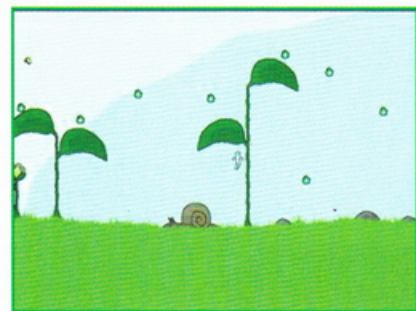
Un'altra avventura che dimostra che c'è sempre spazio per le idee originali. **A Friend Indeed** è più una sorta di esperimento che un'avventura vera e propria, a causa della durata non eccelsa del tutto. Una delle caratteristiche più evidenti è la visuale isometrica, che rimpiazza quella classica laterale delle avventure alla SCUMM. La trama parla di un meteorite in rotta di collisione con la terra, e della necessità di raggiungere un rifugio atomico entro 30 minuti. L'amico del protagonista, Cosmo, possiede proprio un rifugio di questo tipo, e lo scopo del gioco consiste nel raggiungerlo all'interno del bunker dove attende la salvezza. Oltre a essere piuttosto corta, **A Friend Indeed** in realtà è anche abbastanza facile come avventura, una combinazione di caratteristiche che riducono la durata del tutto a non più di una ventina di minuti nel migliore dei casi.
Come prova generale di un'avventura più estesa non c'è però affatto male, ve ne accorgerete anche voi dopo aver gustato questa rapida ma interessante chicca.

I CONTROLLI

MOUSE DESTRO - *Seleziona Azione*
MOUSE SINISTRO - *Azione*
F5 - *Salva partita*
F7 - *Carica partita*

Seiklus

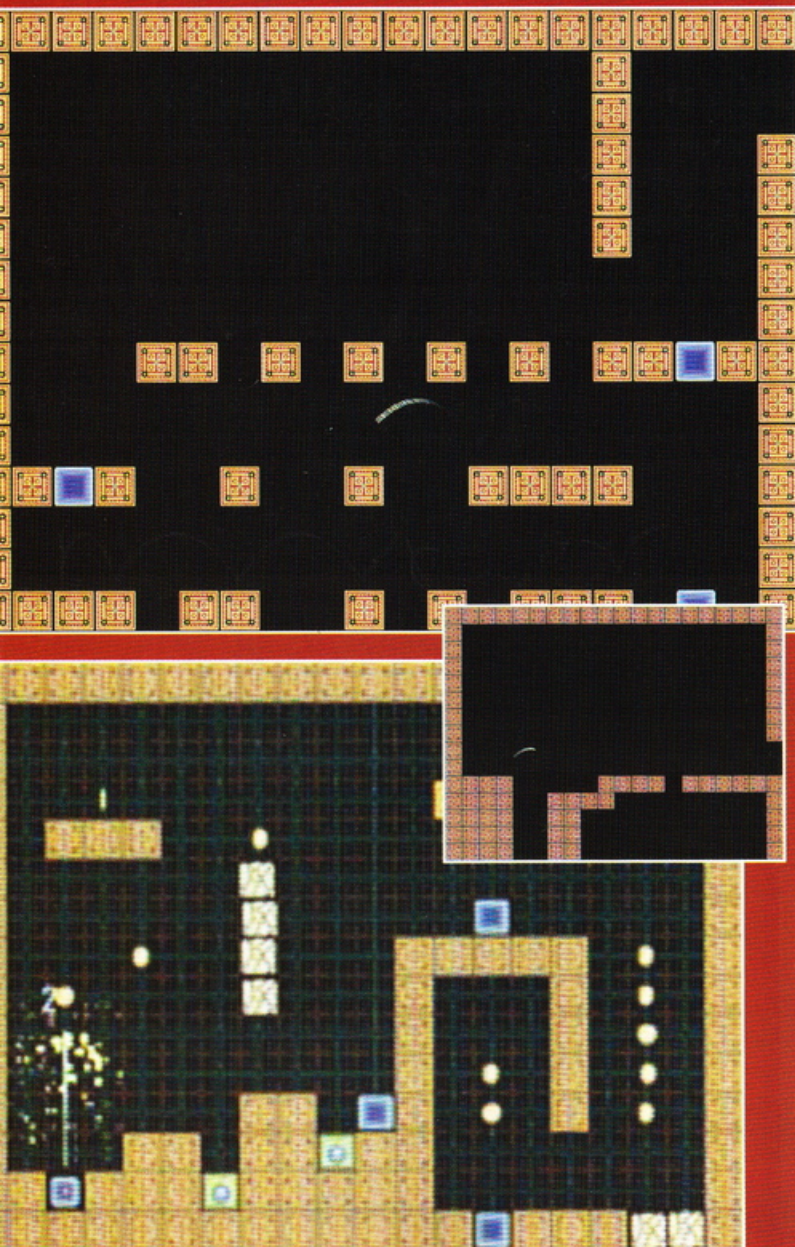
Le avventure non sono solo alla **Monkey Island**, sembra voler dire questo bellissimo **Seiklus**, che viene descritto come un gioco di esplorazione. Nonostante una natura molto lineare, il sistema di gioco di **Seiklus**, dove l'esplorazione e lo spirito di osservazione sono elementi chiave, viene fuori alla grande. L'atmosfera onirica del gioco e il particolare stile grafico rendono **Seiklus** un'ottima alternativa alle avventure classiche, e il fascino che emana da questa esplorazione mistica vi farà dimenticare per un po' il punta-e-clicca. L'unico elemento di delusione per i puristi sarà sicuramente la presenza di un po' di azione in stile platform e di raccolta di alcuni elementi, ma le numerose sorprese che **Seiklus** riesce a riservare per tutta la durata del gioco rendono praticamente un obbligo passare sopra a questi difetti, in caso vogliate considerarli tali. Un piccolo capolavoro, coinvolgente come pochi, da non mancare per nessun motivo.

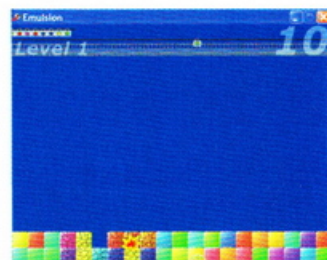
I CONTROLLI

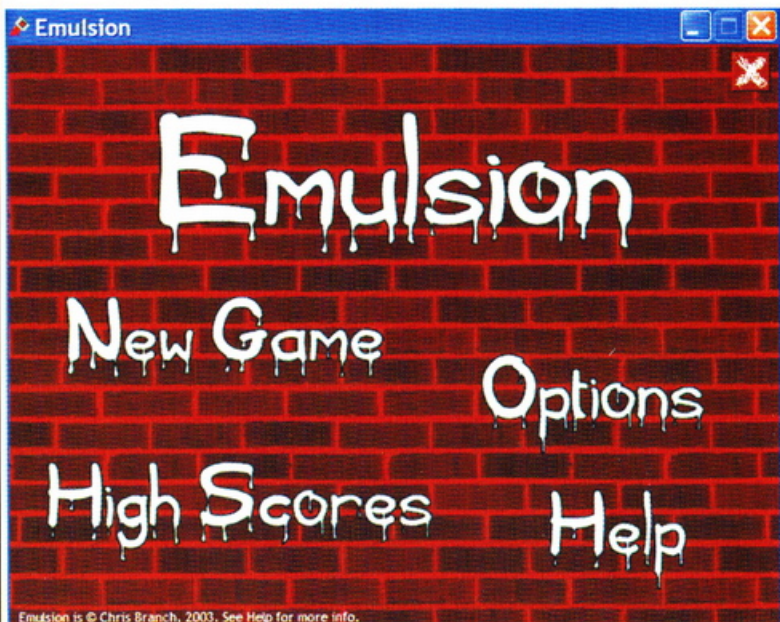
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento/Salto*
SPAZIO - *Status*
Q/ESC - *Uscita*
S - *Salva partita*

B-Zero

Un puzzle basato solo sul movimento? Sì, ma in **B-Zero** trova posto anche un bel po' di ragionamento. Il nostro protagonista è una linea, una semplice linea che rimbalza e che dovremo guidare di livello in livello determinando la giusta inclinazione del salto per superare gli ostacoli sulla strada. All'inizio le cose sono molto semplici, con gli ostacoli limitati a qualche voragine, ma ben presto una serie di elementi impazziti vi metteranno a dura prova, anche se siete degli amanti dei puzzle piuttosto smaliziati. Una buona parte del successo dipende anche dal riconoscere quali oggetti sono di aiuto e quali di intralcio, per cui preparatevi a fare ricorso anche a una buona dose di memoria!

I CONTROLLI

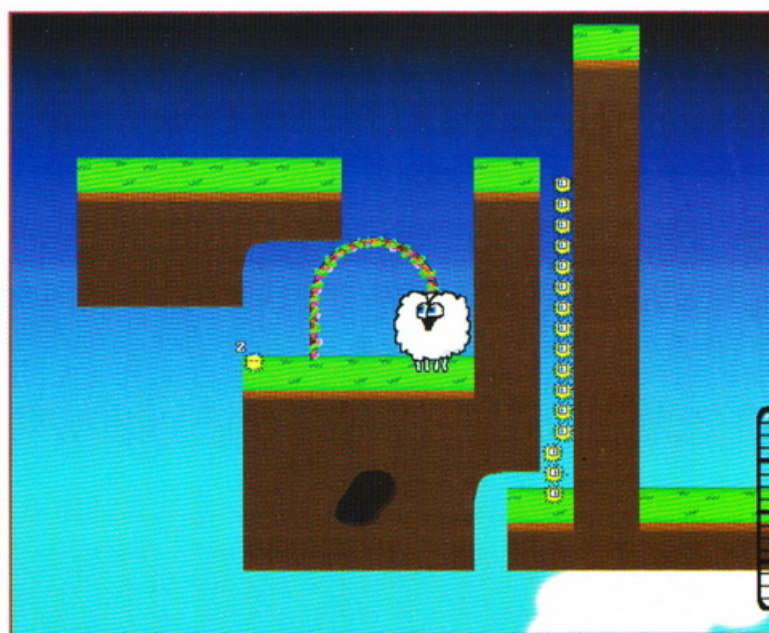
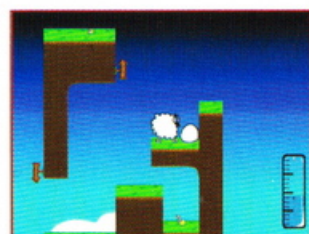
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*

Emulsion

Impossibile non pensare a Tetris o Arkanoid quando sullo schermo ci sono puzzle game con i blocchi colorati, ma **Emulsion** è una simpatica variante sul genere. Stavolta per raggiungere i blocchi sul fondo non è necessario eliminare prima quelli sopra, infatti il cursore permette di "mirare" il punto desiderato e scagliare il blocco colorato dove si vuole. Naturalmente il contatto con blocchi dello stesso colore elimina la combinazione, mentre i blocchi nelle vicinanze si incrinano, ma il segreto sta nel gran numero di combinazioni vincenti e moltiplicatori che si possono ottenere mirando e lanciando il blocco nel punto giusto.
Niente di troppo impegnativo per una volta, anche se per vincere ci vuole comunque un certo impegno. In compenso, vincere bene è difficile proprio quanto potete aspettarvi da un puzzle.

I CONTROLLI

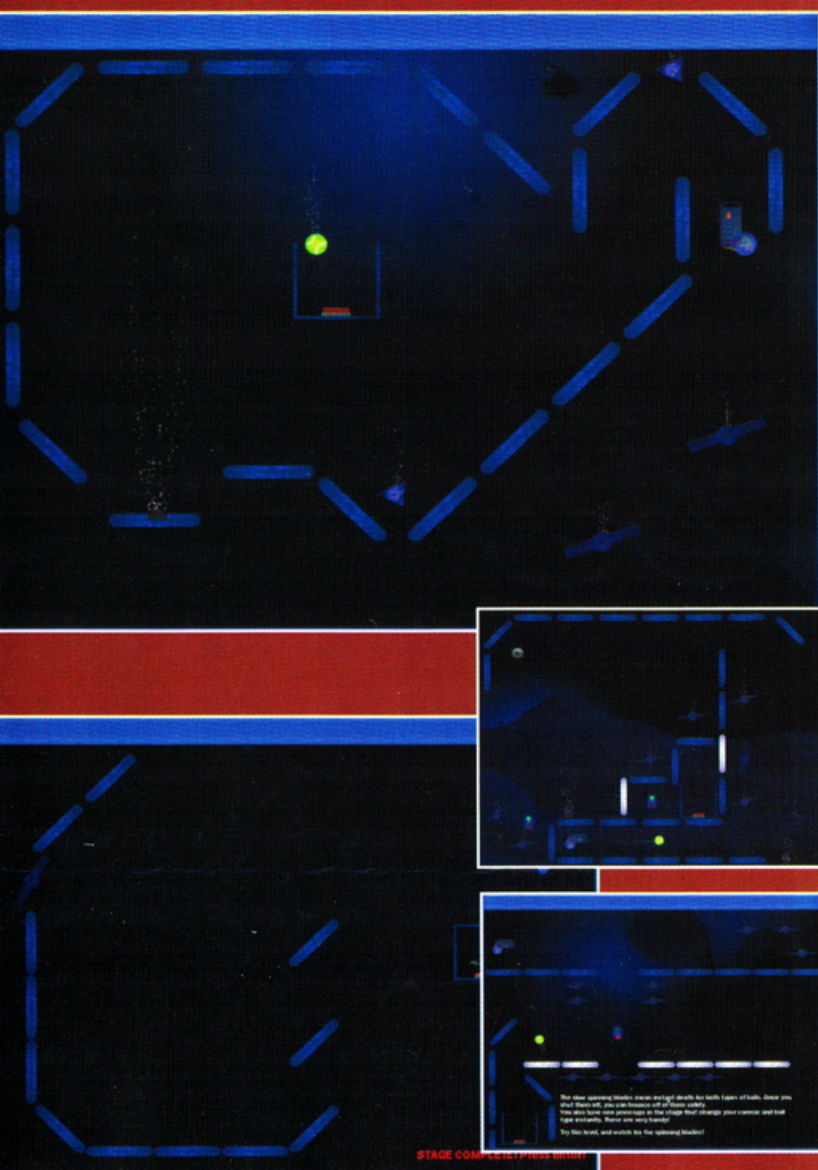
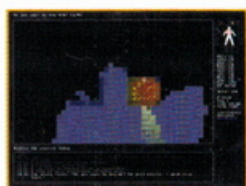
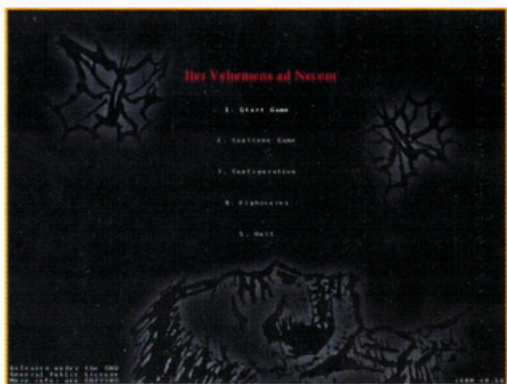
MOUSE - *Movimento cursore*
MOUSE SINISTRO - *Rilascio blocco*

Liquisity

Cannoni e palle da sparare sono una componente comune dei puzzle, ma in **Liquisity** non è tutto qua e non ci sono blocchi da colpire. Dopo aver deciso la forza alla quale sparare la palla, infatti, sarà nostra cura guidarla nella scatola indicata (di solito dalla parte opposta dello schermo), controllandone il rimbalzo. Il problema è che il controllo sul rimbalzo è molto limitato, e gli ostacoli che infestano ogni livello sono molti e di solito hanno un impatto molto maggiore di quello a nostra disposizione sulla traiettoria della palla. Acqua, tipi differenti di palle, ventilatori, interruttori, getti d'acqua che sostengono la palla e le conferiscono inerzia, sono solo alcuni dei fattori che intervengono nel corso di una comune partita a **Liquisity.** Pronti a raccogliere la sfida?

I CONTROLLI

SPAZIO - *Fuoco*
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento palla*

Silence of the Chicks

Vi abbiamo già parlato di come i migliori puzzle game siano tanto semplici all'apparenza quanto complicati alla prova dei fatti? Non importa, per un ripasso a questa regola d'oro del puzzle c'è **Silence of the Chicks**, uno dei giochi più ngannevoli che si siano mai visti sui nostri schermi. Il nostro protagonista stavolta è una pecora dall'aspetto tanto carino quanto fuori di testa, e il suo scopo è quello di catturare una serie di esserini simili a pulcini. Il difficile viene quando scoprirete che questi pulcini scappano dal nostro personaggio non appena lo vedono, e vanno quindi colti di sorpresa prima che si gettino nel vuoto vanificando tutti i nostri sforzi. Sembra facile, ma il design dei livelli vi farà sudare duramente già dopo i primi 3 o 4 livelli, regalandovi una sfida di altissimo livello. Considerate che i livelli presenti sono 50 e fate due rapidi calcoli sulla durata di questo bellissimo puzzle. Prima di cimentarvi, consideratene però anche la notevole difficoltà!

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
SPAZIO/ENTER - *Selezione/Livello successivo*
ESC - *Indietro/Uscita*
R - *Ricomincia Livello*

Iter Vehemens ad Necem

Cammino veemente verso la morte? Più o meno questa è la traduzione di Iter **Vehemens ad Necem**, un altro interessante GdR che arricchisce la nostra raccolta di questo numero. Il titolo non è l'unica cosa strana di questo gioco, che offre tra l'altro il più vasto numero di modi possibili di morire mai visto in assoluto, freeware o meno. Decapitazione, avvelenamento, incidenti magici, fame, sfinimento, trappole, maledizioni… tutto può accadere in **IVaN**, e questa è una delle ragioni per cui questo gioco ci è piaciuto parecchio. Dietro il macabro approccio c'è uno spessore notevole, con un gran numero di abilità sviluppabili e nessuna costrizione di classe. Purtroppo questo discorso si interrompe a metà, con passaggi obbligati abbastanza frustranti e un mondo troppo poco esteso per non diventare ripetitivo prima o poi. Un altro punto di partenza piuttosto buono per quello che potrebbe diventare un gioco di tutto rispetto sulla scena freeware con qualche ritocco.

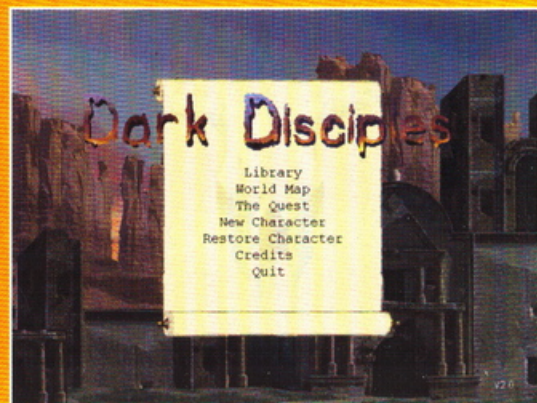
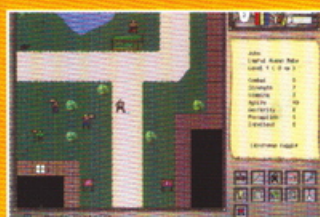
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
? - *Lista comandi*

Dark Disciples

Quello dei GdR è uno dei generi più complicati e di conseguenza più difficili da realizzare sulla scena freeware, dove le risorse sono limitate. Trama, estensione, una certa varietà e grafica come minimo funzionale, per non parlare di meccanismi ben equilibrati. **Dark Disciples** ha tutto, anche se come ci si può aspettare, la grafica fa il suo dovere con una visuale dall'alto pulita ma niente di più. La trama stenta per un po' a decollare, ma una volta che ci si cala adeguatamente nei meccanismi del gioco le cose si fanno parecchio interessanti, con tre campagne molto estese e varie sotto molti aspetti. Il combattimento naturalmente è a turni, ma per una volta l'enfasi è posta sull'abilità (ladresca) del protagonista piuttosto che sul semplice hack'n'slash. I più belligeranti potranno anche affrontare le orde nemiche ad armi spianate, ma la via migliore per farlo è sicuramente scassinare le serrature giuste e nascondersi nelle ombre. Ottimo tocco di classe l'inventario, che fa uso di un drag and drop funzionale al massimo: scegliete un oggetto, cliccateci sopra e trascinatelo sulla sagoma del personaggio per

I CONTROLLI

C - *Chiudi porta*
W - *Bacchetta*
H - *Nascondersi*
R - *Rimuovere trappola*
D - *Scavare*
S - *Statistiche*
I - *Inventario*
Q - *Missioni*
M - *Mappa*
G - *Glifi e Rune*
Z - *Riposo*
O - *Opzioni*
A - *Mini-mappa on/off*

RandOmness

Altro GdR ma alla giapponese questo Rand0mness, con tanto di menu e combattimenti alla Final Fantasy, anche se stavolta i nemici possono essere evitati e i famigerati incontri casuali non pesano sulla progressione come una spada di Damocle. Il party può essere composto di tre membri e i dungeon sono in totale tre: non un'avventura vastissima, ma comunque varia grazie a un buon numero di nemici e alle differenti abilità a disposizione dei personaggi. Dulcis in fundo, come ci si aspetta da ogni buon GdR (anche quelli freeware), sono presenti anche dei boss con cui dare vita a epici scontri. Non un GdR epico, ma ugualmente di ottimo livello e godibile, soprattutto se si considera che l'autore ha impiegato appena pochi giorni per creare Rand0mness da zero.

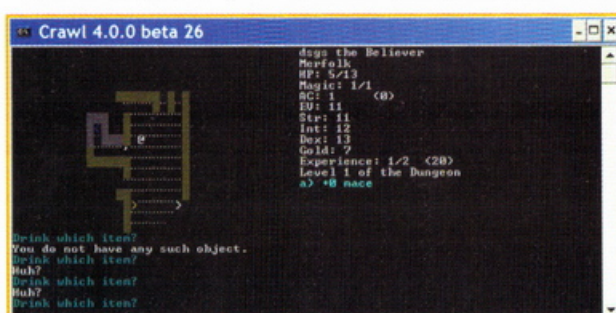
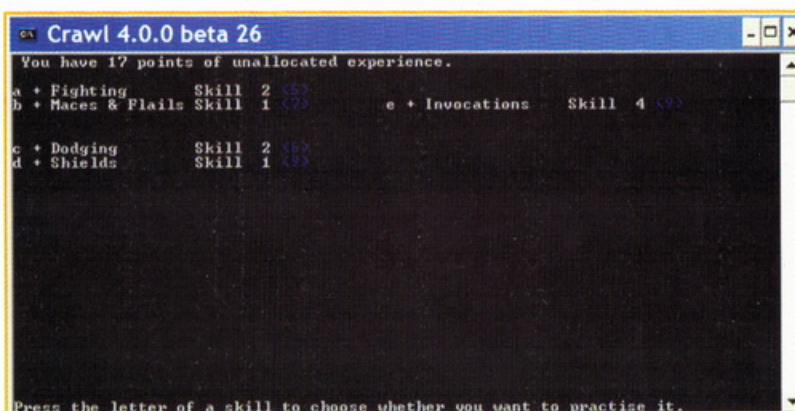
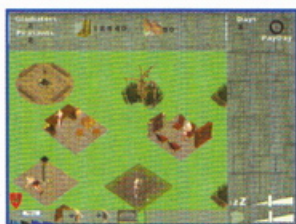
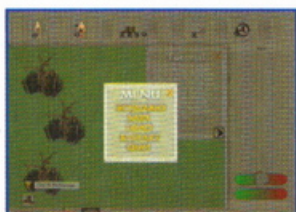
I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
ENTER - *Interazione*
SHIFT - *Menu di pausa*
CTRL - *Indietro nei menu/Corsa*

Dungeon Crawl

Essenziale tra gli essenziali. **Dungeon Crawl** potrà anche essere questo, con i semplici caratteri ASCII a rappresentare personaggi, mostri e tutto quello che riempie i dungeon del gioco, ma questo non vuol dire che non ci sia profondità - e infatti quest'ultima abbonda letteralmente!
La scelta tra numerose razze e classi di personaggi già è un ottimo inizio, ma anche tutto il resto rimane all'altezza, soprattutto il bilanciamento che rimane costante per tutta l'avventura. Con qualcosa come 140 magie, numerose abilità, centinaia di tipi di mostri differenti, e chicche come mutazioni e divinità ad aggiungere ancora più varietà alla formula, **Dungeon Crawl** è pronto a offrire ore di divertimento a chi è in grado di chiudere un occhio sull'aspetto spartano che lo contraddistingue.

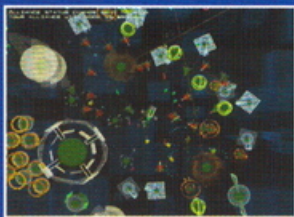
I CONTROLLI

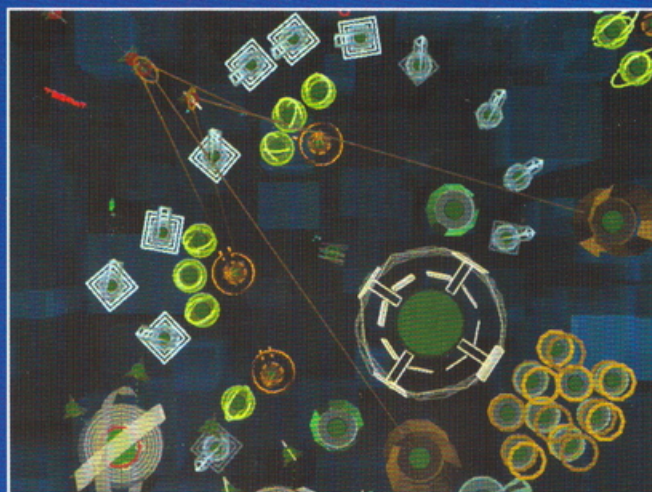
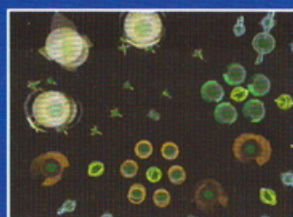
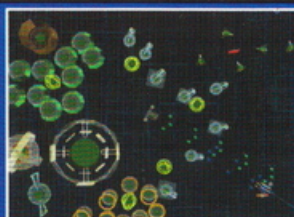
TASTIERINO NUMERICO - *Movimento*
X - *Esamina*
O - *Apri porta*
< - *Sali*
> - *Scendi*
S - *Cerca*
W - *Indossa armatura*
T - *Lancia*
I - *Inventario*

Gladiator Trials

Gladiator Trials è sicuramente uno dei titoli dalle maggiori potenzialità di questa raccolta. Potenzialità che vanno parzialmente sprecate a causa di una veste grafica non proprio all'altezza, ma che comunque sono state espresse abbastanza bene dall'autore del gioco. Lo scopo è quello di allestire una scuola di gladiatori e trionfare nei giochi, stavolta gestendo la scuola tramite un'interfaccia strategica alla **Command & Conquer** o a quella di mille altri titoli del genere. Sui terreni disponibili (alcuni da acquistare) andranno costruite le strutture necessarie, e gli schiavi acquistati andranno messi al lavoro o fatti allenare in vista dei giochi.
Un po' scarna l'arena, vero cuore del gioco, dove gladiatori minuscoli si muovono su texture grossolane, ma il succo del gioco, la strategia, resta comunque intatto.
Provatelo, e sperate insieme a noi che l'autore migliori al più prestola sua opera dal punto di vista grafico!

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento + Azione*

Gate 88

In **Gate 88** c'è moltissima azione, e infatti lo scopo è quello di comandare un'astronave e spazzare via gli avversari dallo stesso settore di spazio, però la componente fondamentale resta comunque la strategia a causa del gran numero di scelte che è possibile, o per meglio dire necessario, effettuare. Il gioco è fortemente personalizzabile, dall'intelligenza artificiale che regola i nemici alle astronavi da comandare, e il gran numero di statistiche rende possibile monitorare le proprie attività. Ingannevolmente semplice, almeno fino alla prima prova diretta!

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Rotazione a sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Rotazione a destra*
FRECCIA SU - *Propulsione*
FRECCIA GIÙ - *Propulsione inversa*
D - *Fuoco*
S - *Special*
A - *Menu Azione*
W - *Radar*
BACKSPACE - *Vendi*
F - *Menu alleanza*

Robot Battle

Strategia ai massimi livelli, quella di **Robot Battle**, prevedibilmente a fronte di una veste grafica spartana, o meglio quasi assente in molti casi
(ad esempio quelli delle schermate di programmazione).
La creazione dei robot è un processo particolarmente lungo, o meglio è il vero e proprio cuore del gioco, con le battaglie a rappresentare solamente una verifica del lavoro svolto. Il linguaggio di programmazione è semplice solo relativamente, visto che partendo da zero la sfida è altissima e il processo di apprendimento può essere un bello scoglio. Chi avrà la forza di perseverare troverà però in **Robot Battle** pane per i suoi denti, e una bella dose di divertimento e sfida in caso ci sia un amico pronto a cimentarsi nel processo di sviluppo e programmazione dei robottini virtuali.

I CONTROLLI

MOUSE - *Navigazione menu*